Vidkaarl - Svinfylkingar : Guerrier Sanglier

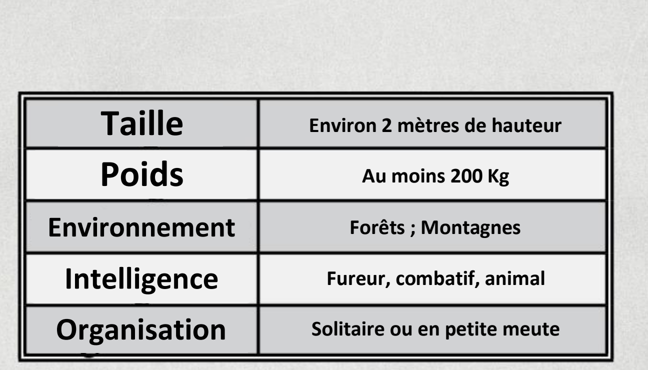
Menace
Moyen Fort

Récompense
200 couronnes

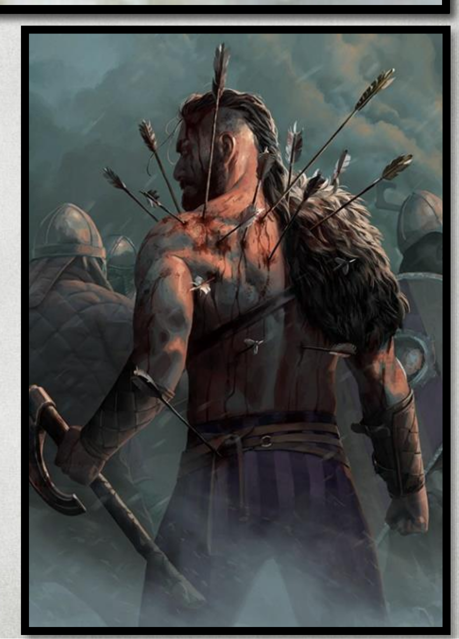
Armure
20

INT	4
REF	6
DEX	7
COR	9
VIT	6
EMP	3
TECH	2
VOL	6
CHA	0

ETOU	8
COU	100
SAUT	1,5
END	35
ENC	100
REC	5
PS	80
VIG	1



Taille	Environ 2 mètres de hauteur
Poids	Au moins 200 Kg
Environnement	Forêts ; Montagnes
Intelligence	Fureur, combatif, animal
Organisation	Solitaire ou en petite meute



Valdi henni Herfödr
hringa oc men,
fécc spjöll spaclig
og spagana,

sa hon Tierkreger,
vitt um komnar,

Fleygdi Odinn
oc i fol cum scaut
par var enn folcvig
fyrst i himi ;

brotinn var bordveggr
borgar asa,
knatto vanir vigspa
Gandalfr sporna.

Vidkaarl - Svinfylkingar : Guerrier Sanglier



Commoner Superstition (Education DC:18)

Après une entrevue avec le nouveau druide de Fornhala, ce n'est pas si étonnant que ça qu'un elfe puisse devenir Svinflykingar. S je ne lui avais pas sauvé la vie, mon voyage se serait arrêté ici à Skellige, et mes origines seraient à tout jamais perdues. Il n'avait pas entendu parler de Svinflykingar depuis plusieurs siècles, et pour cause, ils se sont entretués. Se sont les elfes qui auraient enseignés aux insulaires de Skellige la capacité à se transformer en sanglier géant, et pour ce faire, ils devaient s'éloigner de toute religions, et devenir des Skogarmaor. Mais les elfes les dupèrent, et les hommes découvrirent que certaines nuits ils devenaient Tierkreger, et chevauchés avec les cavaliers pourpres. Ils rentrèrent en conflits, entrainant la disparition des Svinflykingar.

Néro ; Svinflykingar

Witcher Knowledge (Witcher Training DC:20)

Une légende vivante de Skellige. De prima bord, je me méfiais de mon compagnon poilu, je pensais qu'il allait avoir une soif de sang incontrôlable comme des fanatiques de Svalblod, ou des folies meurtrières comme une variante de lycanthropie classique, mais rien de comparable à tout cela. Sans dieux, une communion profonde avec l'environnement qui l'entourait était nécessaire avant un combat pour qu'il puisse se transformer. Les trans hypnotiques réalisées à base de Mardrome l'aidaient fortement à préparer son corps à la transformation. En pleins combat, le sanglier ne ressentait aucune douleur, et était capable d'écraser n'importe quel ennemi en armure devant lui ! Cependant, il est arrivé que le sanglier entouré d'ennemis, se débattent de tout son corps (et son poids !) pour s'extraire de ses asseyant. Il devient alors incontrôlable, et il est alors recommandé de se trouver à une distance raisonnable de lui, sous peine de se prendre ses immenses défenses, un coup de sabots écrasant. Pour le calmer j'ai dû l'immobiliser, Yrden est efficace dans se genre de situations. N'étant pas un monstre nuisible je n'ai pas eu la nécessité de le combattre, mais si le cas contraire venait à se présenter, j'imagine que les Vidkaarls ont des faiblesses communes.

- Evos ; Sorceleur de l'école de l'ours

Armes			
Nom	**Dégât**	**Effet**	**Att/round**
Défenses	**6 d6**	**Perforation (50%)**	**1**
Piétinement	**2 d10**	**Etourdissement (25%)**	**2**

Compétences
Survie + 6 (INT)
Vigilance + 3 (INT)
Bagarre + 7 (REF)
Adresse + 5 (DEX)
Athlétisme +4 (DEX)
Physique +8 (COR)
Résilience +7 (COR)
Charisme +6 (EMP)
Commandement +2 (EMP)
Courage + 4 (VOL)
Intimidation + 5 (VOL)
Résistance à la contrainte +8 (VOL)

Butins
Os de bêtes (2 d6)
Viande crue (4 d6)
Défenses géantes (1 d6)
Peau de sanglier (1 d3)

Vulnérabilité
Huile contre les Bêtes
Druides et manipulations bestiales (-7 résistance magique)
Dégâts de feu : Double les dégâts mais pas de pénalité de mouvements
Etourdissement ou enchantements : 75 % de risque de se détransformer
Folie Bestiale Il n'est pas toujours bon de se tenir à côté de ses engins. **Tout les 10 PS en moins, les alliés à moins de 10 m subissent la moitié des dégâts des attaques du sanglier.**

Capacités

Furie

Grace aux potions de Vidkaarl prise avant combat, le sanglier peut rentrer en furie. **Il est immunisé contre l'ETOU, gagne 10 points d'END et inflige 1d6 de dégât en plus par tranche de 10 PS en moins.**

Charge

Si la cible se trouve à plus de 20 mètres du sanglier, ce dernier peut charger (round complet) pour effectuer une attaque d'éventration sur sa cible. **C'est une attaque à -4 qui inflige 8d6 de dégâts et si inférieur à 200 Kg, projette la cible à 3 m. La distance de charge maximale est égale à la valeur de Course. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage (page 171).**

Mule / Caparaçonner

Permet de transporter de l'équipement ou de l'armé pour le combat : **Artisanat (Sd 20) + 2 d6 défenses armées + perforation + tranchant ; Artisanat (Sd 20) plaques d'armures + 30 PA Artisanat (Sd 12) + 50 (ENC)**

Désordre rebondissant

En donnant des coups de sabots, et sautant dans tout les sens, vous abîmez tous ce qui vous entourent. **Pour chaque créature de moins de 100 Kg sur 15 mètres dans une direction aléatoire 75 % de chance de désarmement et renversement, -15 PA.**

Mi-homme-sanglier-homme

Nécessite une pratique extrême de leurs art. **(Sd 38) en Incantation. Cumulez les fiches de votre personnage et du Svinfylkingar**

Crée par Pippin ;

Sources : Nota Bene
Völuspa
Cd Projekt